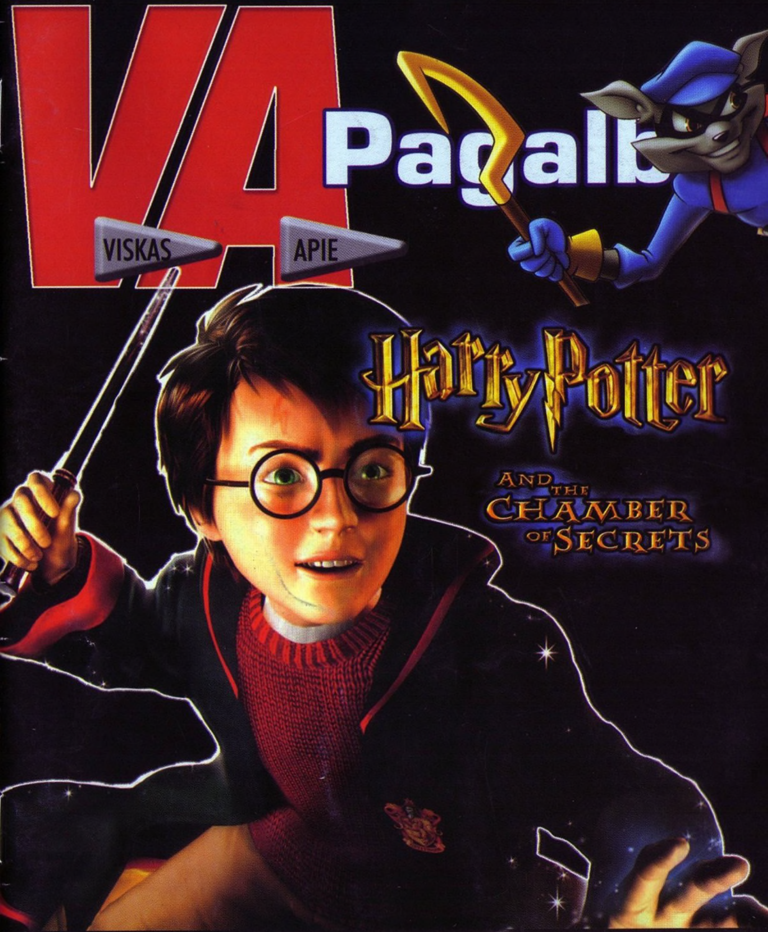
Nemokamas priedas tik žurnalo VA PlayStation skaitytojams



+ Sly Racoon: Master Thief Sprint įveikimas

Hario Poterio nuotykiai tęsiasi antrojoje dalyje — the Chamber of Secrets. Norime jums šiek tiek papasakoti apie jo išdaigas ir atskleisti šį tą įdomaus ir, tikimės, naudingo jums.

TURINYS

04 Burtai
05 Ron's House
05 Knockturn ir Diagon Alley
06 On the Hogwarts Grounds
06 Day 1 / Night 1
07 Day 2 / Night 2
09 Day 3 / Night 3
11 Day 4 / Night 4
12 Day 5 / Night 5
13 Day 6

Burtai

Pradėsime nuo svarbiausio dalyko žaidime — burtų. Kam gi daugiau Haris eitų į burtininkų mokyklą?

1. Flippendo

Šiuo burtu galėsite naudotis jau pačioje žaidimo pradžioje. Spauskite skirtą mygtuką (numatytas X) ir iš savo burtų lazdelės paleisite spindulį, kuris apsvaigins priešą. Tai jūsų pagrindinis burtas, kurį teks labai dažnai naudoti.

2. Lumos

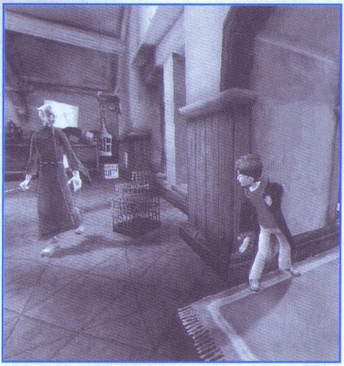
Šį burtą gausite Knockturn Alley (žiūrėkite perėjime). Burtas naudojamas apšviesti lazdelei ir rasti paslėptus perėjimus. Žaidime jį panaudosite tik kelis kartus. Jei esate tamsoje ir norite ištrūkti, panaudokite Lumos burtą.

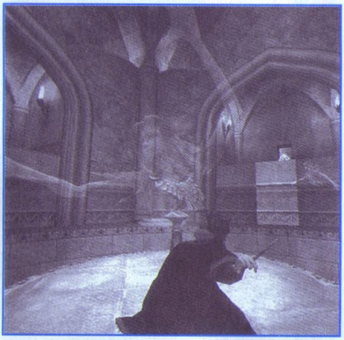
3. Diffindo

Žaidime nuspręsta sujungti Svering Charm burtą (kurį Ron naudoja savo srityje 4-oje knygoje) su Diffindo užkeikimais (kuriuos Haris naudoja su Serdiku, šiam nešant kalbančias knygas). Gal ir įdomu, nors knygoje nepasakyta, kad tai tas pats burtas. Diffindo gaunate pirmąją naktį būdami Herbology III Greenhouse.

4. Expelliarmus

Šis burtas visiškai pakeistas. Jis jau nebenuginkluoja. Dabar jis atmuša atakas! Burtas labai naudingas kovojant su Sliterin ir Gargoyle. Jį gaunate antrą dieną per „apsaugą prieš Tamsiuosius Menus". Žaidime burtą naudosite gana dažnai.





5. Skurge

Skurge burtas yra sukurtas specialiai žaidimui. Burtas, kuris sunaikina žalias nemokšas! Jį gaunate antrąją naktį po to, kai sunaikinate knygų lentyną per Hogwarts: a History iššūkį.

6. Avifors

Kiaušiniai virsta paukščiais! Tiesiog stebuklas! Išmokstate jį per trečiąją dieną Transfiguration metu. Jis naudojamas, kad palengvintų jums spręsti „kiaušinių" galvosūkius. Štai ir viskas. Tiesa, bibliotekoje yra kambarys, kuriame šis burtas veiksmingas.

7. Incendio

Iš burtų lazdelės šauna ugnis. Incendio naudingas naikinti Aragogui ir atidaryti duris bibliotekoje. Taip pat jis gali būti naudojamas suplėšyti voratinkliams. Šis burtas labai smagus, tačiau retai kada naudojamas. Jį gausite ketvirtą dieną per Charms.

8. Alohomora

Šis burtas NEATRAKINS Hogwarto durų. Vietoj to, jis tik atvers kelias skrynias. Labai nenaudingas, tačiau galėjo būti šaunus. Jį naudokite, jei norite gauti visas Wizarding kortas. Burtas kainuoja 100 Bertie Bott's visų spalvų pupelių, tad būkite atsargūs.

Ron's House

Kai išlipsite iš skraidančios mašinos, Rono mama šauks ant savo sūnų ir lieps jiems išvalyti sodą nuo nykštukų. Turite jiems padėti. Pirmiausia reikia Flippendo pagalba paveikti stiklą. Vėliau jūsų paprašys eiti į svirną ir išmušti visus nykštukus. Eikite ir taikykitės į juos nuspaudę L. Tada kiekvieną jų numuškite su Flippendo. Jie nukris ir bėgs į sodą. Turite bėgti paskui juos, tačiau pirmiausia reikia sugrįžti į tą vietą, kur pradėjote.

Čai rasite skalbimo mašiną. Fredas nori su jumis pasipraktikuoti dvikovą. Skalbimo mašiną nugalėti nesunku. Viskas, ką reikia daryti, išvengti jos atakų. Galiausiai pribaigsite mašiną ir galėsite keliauti į sodą.

Atsidūrę sode pradėkite naikinti nykštukus. Kiekvienam iš jų skirkite Flippendo, o su A mygtuku surinkite juos. Tada laikykite A, išsukite nykštuką aplink ir paleiskite, kad nuskristų. Nesvarbu, kaip gerai tai atliksite, svarbu, kad visi jie dingtų. Pažiūrėję į matuoklį galite patikrinti, kiek nykštukų liko. Kai visi dings, keliaukite į Diagon Alley.

Knockturn ir Diagon Alley

Neteisingai sumurmate žodžius ir atsiduriate Knockturn Alley. Praėję pro duris išgirsite Luciją Malfojų kalbantis su akmens savininku. Išeikite į parduotuvę. Čia turite prieiti prie burtų knygos ir išmokti Lumos. Tačiau kai tik prisiartinsite prie knygos, gausite smūgį. Nusitaikykite į knygą ir, būdami šalia jos, nuolat spauskite A, taip išvengsite atakų. Tuomet nueikite prie knygos ir išmokite šį burtą. Lumos apšviečia lazdelę, tad su ja patogu ieškoti slaptų praėjimų.

Su savo nauju burtu grįžkite į vietą, kur girdėjote kalbantį Luciją. Toliau eikite keliu, kol prieisite aklavietę. Panaudoję Lumos atversite slaptą praėjimą, vedantį tiesiai į Diagon Alley. Na, viskas nebus taip paprasta: pirmiausia turėsite su Flippendo nukauti priešą, perkirsti

didelį tarpą, patupdyti priešą į narvą, panaudoti narvą kaip laiptą, eiti vidun ir paimti Hedvigo vaišes, ją pašaukti ir pavaišinti, užlipti kopėčiomis, kurias jis paliks, ir išvengti skylių, atsirandančių šliaužiant pro praėjimą.

Čia pasikalbėkite su Gini. Ji pasiskųs, jog pametė knygas. Hariui teks jas rasti. Neaišku, kodėl jis taip daro, bet jau toks tas mūsų gerasis Haris. Pirmiausia reikės pačiam nusipirkti burtų knygą. Ją rasite Flourish and Blotts. Tada laikas pasirūpinti Gini reikalais.

Pirmiausia eikite į Magišką Žvėryną. Keliaukite siauru takeliu pro duris, kol atsidursite kambaryje su kažkuo, kuris nežino, kad jūs viduje. Jei jis išsiaiškins, būsite išmestas iš kambario. Prasėlinkite pro jį ir likite dešinėje pusėje. Paspauskite jungiklį ir skubėkite į kitą kambario pusę, kad atidarytumėte duris ir rastumėte ieškomą daiktą.

Eikite į Juokų parduotuvę ir pasiruoškite gauti tai, ko norite. Tai labai lengva. Eikite pro duris klerko kairėje ir pamatysite kažką, apsuptą statinių. Su Flippendo sudaužykite jas ir paimkite daiktą centre. Laikas eiti prie Kiauro Katilo.

Įeikite į Kiaurą Katilą ir pamatysite Hagridą. Dešinėje rasite tai, ko ieškote. O tada įkrisite pro spąstus. Flippendo burtu užkerėkite priešus ir bėkite pro juos. Sekite taku. Panaudoję dėžę prasibraukite pro sekančią vietovę ir eikite iki kelio pabaigos. Panaudoję Lumos grįžkite į Kiaurą Katilą. Grįžkite į ten, pro kur įkritote, ir pasiimkite ką reikia.

Dabar turite nusipirkti stebuklingo gėrimo buteliuką ir pasikalbėti su ponia Vysli, o tada grįžti į Flourish and Blotts. Čia paplepėję su profesoriumi Lokhartu susikausite su Drako ir leisite Lucijui atiduoti knygą Grini. Pavėluosite į Hogvartą, tad eikite į Kiaurą Katilą. Lauke sutiksite Roną. Šokite į skraidantį automobilį ir pirmyn!

On the Hogwarts Grounds

Ronas, naudodamasis savo nuostabiais įgūdžiais, sudaužo automobilį tiesiai į medį. Medžiui turbūt patinka atakuoti raudongalvius, tad jis pagauna Roną, o Hariui tenka jį gelbėti (ir vėl tas Hario gerumas :)). Sekite keliu iki medžio apačios. Panaudokite Flippendo prieš užpuolusius mažus padarus ir toliau eikite medžiu.

Netrukus teks lįsti pro skylę. Sunaikinkite priešus ir tęskite toliau. Tuoj paskambinsite Hedvigui, tačiau Lumos pagalba išvysite tik žinutę apie šunų žudymą. Toliau reikės šliaužti pro dar vieną skylę. Pasiruoškite Lumos! Užmuškite šunis ir toliau šliaužkite iki Didžiojo Gluosnio.

Gluosnį nesunku sunaikinti. Svarbu išvengti jo atakų, tada rankos taps žalios. Šaukite Flippendo ataką į gluosnį. Medis pradės smarkiai siūbuoti Roną, tad šią akimirką atakuokite jį. Stebėkite automobilį, ir taip tęsdami nugalėsite medį.

Kai bandysite prasibrauti atgal, jus sugaus Sneipas. Eikite į Pilį, link laiptų. Užlipę į viršutinį aukštą prie portreto sutiksite Roną. Įeikite pro duris. Lengvai sėlinkite palei Persį ir sutiksite Fredą ir Džordžą. Kai baigsite kalbėtis, diena pasibaigs.

Day 1 / Night 1

Dieną pradėsite kalbėdami su Ronu ir sužinosite, kad pirmiausia turite skraidymo pamokas. Nusileiskite pas Madam Huč ir pradėkite skraidyti aukštyn–žemyn. Tai jūsų skraidymo val-

dymą nustatys kaip Atvirkščią ir Normalų. Viską atlikę turėsite apskrieti keletą ratų. Na, o kai tai baigsite, prasidės paskutiniai egzaminai.

Kad išlaikytumėte egzaminą, turite per tam tikrą laiką praskristi pro kiek įmanoma daugiau žiedų. Paspaudę A greitai praskrisite pro žiedus. Nesvarbu, jei į kurį nors vieną nepataikysite, svarbiausia, kad judėtumėte į priekį. Jei praskrisite pro daugiau nei 30 žiedų, gausite A vertinimą. Na, o jei įveiksite daugiau nei 35 — A+. Dėl gerų vertinimų reikia pasistengti, nes gaunate maksimalų taškų skaičių.

Kai pabaigėte skraidyti, baikite dieną. Iš karto atsidursite Pirmoje Naktyje. Išvysite, kad Nevilis sugebėjo užstrigti už kažkokio daikto, panašaus į užuolaidas. Ir vėl gelbėti jį turi ne kas kitas, o gerasis Haris. Tam reikalui turite gauti Atskyrimo burtą (Severing Charm).

Taigi eikite į antrąjį aukštą. Eidami žemyn koridoriumi, rasite Bibliotekos priestatą. Turėsite praslinkti pro vyresniuosius mokinius ir patekti į kitą pusę. Galimas ir kitas variantas — kaip įmanoma greičiau prabėgti pro juos. Patekę bibliotekon reikiamos knygos ieškokite ant stalo tarp dviejų laiptų. Pasiimkite ją. Jei norite pupelių, pagriebkite kelias iš stiklainių ir grįžkite prie laiptų.

Dabar reikia eiti link įėjimo Holo ir lauk. Eikite tiesiu keliu ir atsidursite Herbologijos Oranžerijoje. Įėjimą blokuos galybė augalų. Knygoje parašyta, kad turite juos surinkti, tad būtent taip ir padarykite. Tik prieš tai įkrėskite jiems Flippendo, kad augalai negeltų. Kai visi dings, įeikite į oranžeriją, pakeliui nukaukite priešus ir pasiimkite Atskyrimo burtą Diffindo.

Dabar tuo pat keliu turite grįžti atgal ir užlipti iki septinto aukšto. Prieš tai nukausite vėl pasirodžiusius priešus. Pakeliui atgal jus atakuos dar ir beveik begalvis Nikas (žaidime nėra katino ir Justino). Sugrįžę pas Hermionę ir Nevilį panaudokite Atskyrimo burtą ant užuolaidų, taip Nevilis bus išgelbėtas. Tuomet baikite dieną.

Day 2 / Night 2

Sutikę Hermionę išgirsite, kad pirmoji pamoka yra Apsauga prieš Tamsiuosius Menus pas profesorių Lokhartą. Hermionė, rodos, labai patenkinta pirmąja pamoka. Dėl kažko-

kios keistos priežasties Lokhartas siunčia Harį į rūmus, kur jis turi išmokti Expelliarmus burtą.

Į ilgą kambarį pakliūsite tarsi į spąstus. O gal čia ne spąstai? Įeidami pažiūrėkite kairėn ir dešinėn — išvysite du mygtukus. Paspaudus vieną iš jų, išlėks minos. Bėkite nuo jų, nes minos vysis jus viena po kitos. Išvenkite sprogmenų, o tada panaudokite Flippendo, kai minos grįš atgal. Tą patį pakartokite su visomis minomis, tuomet užlipkite ant jų.

Pakeliui pamatysite užuolaidas, panašias į tas, kur buvo įsivėlęs Nevilis. Panaudokite ant jų Diffindo ir tęskite. (Jei norite gauti Wiggewald, kitoje pusėje panaudokite Lumos.) Išvysite keturis smaigalius. Pradėkite eiti link kelio. Pasiekę aklavietę panaudokite Atskyrimo burtą ir nukirskite smaigalį. Taip darykite, kol pasieksite kelio pabaigą. Atidarę duris pateksite į kambarį, kuriame dideliu greičiu į jus juda du smaigaliai. Ką daryti?

Na, kairėje pusėje turite Diffindo dvi virves, tada atakuokite du gnomus nuolat kartodami Flippendo, kol spygliai nesulėtės. (Jei gnomus išmesite, jie sugrįš.) Tada greitai kirskite į centrą, šiek tiek palaukite, tuomet kirskite į kitą kambario pusę. Atidarę duris rasite ilgą kambarį su mažu priešu gale.

Iš kairės paimkite Moliūgų Tešlą ir eikite kambariu. Flippendo skirkite priešui kambario gale ir sukite kairėn. Eidami aukštyn keliu nepamirškite nuolat Flippendo burtu atakuoti priešus, kad neapdegtumėte. Po antrojo sukite kairėn ir paimkite Moliūgų Tešlą. Toliau eikite iki galo. Kai pradėsite leistis, gale sutiksite paskutinį priešą. Ta pačia strategija jį nukaukite ir toliau kairėje paimkite Moliūgų Tešlą.

Eikite dešinėn ir atidarykite duris. Užeikite už didelio spyglio ir pasiimkite du Cauldron pyrago gabalus. Tada Diffindo burtą skirkite spygliui ir grįžkite į pradžią. Eikite pro duris ir į Expelliarmus rūmus. Dabar tikrasis burtas dingsta, tačiau dėl keistos priežasties pasikeičia.

Būsite įtrauktas į kovą su Chimera. Panau-

dosite Expelliarmus burtą, kad nukreiptumėte visas atakas atgal į priešininką. Vėliau jis taip pat pradės jas nukreipinėti į jūsų pusę. Kova nėra sunki: keturi sėkmingi pataikymai, ir darbas baigtas. Grįžkite į klasę.

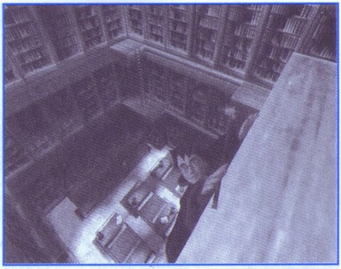
Prasidės dvikova su Darko, ji bus gana lengva. Tik atremkite jo burtus, o atgalios pasiųskite keletą savo užkeikimų. Viską atlikus, Haris paplepės su gyvatėmis ir tada keliaus pasipraktikuoti į Kvidičo stadioną.

Stadione reikia kuo greičiau praskristi pro žiedus. Jums teks padidinti tempą, kad priartėtumėte prie Sničo. Saugokitės Bludgers, nes jie jus partrenks. Kai priartėsite prie Sničo, spauskite A ir griebkite, kai jis bus netoli rankos. Pasistenkite gauti A pažymį ir taip surinkti maksimalų taškų skaičių. Kai viską baigsite, pabaikite dieną.

Pats laikas Hermionui gauti knygą Hogwarts: a History. Lipkite į antrąjį aukštą ir palaukite šalia priestato durų. Ieikite, tačiau ne į bibliotekos vidų. Eikite į jos dešinę ir atidarykite duris. Prasėlinkite pro vyresniuosius mokinius.

Nusigavę iki pabaigos, eikite pro duris į kambarį su aukštomis iki lubų lentynomis, prikimštomis knygų. Pradėkite eiti vietove, o esant būtinybei — sėlinkite. Nusigavę iki viršaus, eikite pro duris į kitą kambarį.

Didžiuliame kambaryje bus pilna knygų. Dešinėje pasiimkite Pelėdos skanėstų. Tada grįžkite į kairę pusę ir pakvieskite Hedvigą. Sumaitinkite jam Pelėdos skanėstus. Grįžkite dešinėn ir lipkite. Šokinėkite skersai, kol nusigausite iki šuolio toje vietoje, kur kitoje pusėje yra užuolaidos. Mostelkite joms Diffindo ir tik tada šokite skersai. Toliau eikite keliu, kol pasieksite didelį kambarį.



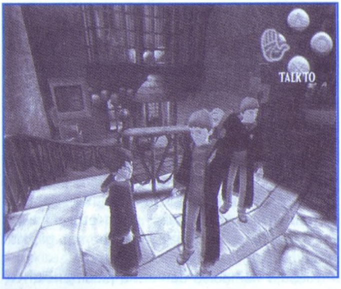
Jus užpuls knygų spinta. Reikia daug kartų iš eilės panaudoti Flippendo, kitaip spinta persikraus savo energiją. Įveikę baldą, kairėn pajudinkite didžiulį bloką taip, kad šis atsidurtų po laiptais. Užlipę ant jo galėsite peršokti ant platformos kitoje pusėje. Čia išmoksite Skurge burtą.

Jį panaudokite ant žalio daikto dešinėje. Eikite toliau ir naudokite jį tuomet, kai reikės. Greitai turėtumėte išeiti iš bibliotekos. Atsidursite kambaryje, pilname Skurge blokadų. Ant jų panaudoję Skurge, galėsite įjungti jungiklius. Visus įjungus, kai ką sutiksite.

Priešais jus atsidurs Chimera, tad turėsite stoti į dvikovą. Bandykite su Expelliarmus atremti priešo burtus, tačiau nepamirškite ir patys atlikti kelias Flippendo atakas. Baigę darbus grįžkite į bendrą kambarį ir užbaikite dieną.

Day 3 / Night 3

Šiandien pirmoji pamoka yra Transfiguraci-



ja. Lipkite į pirmąjį aukštą ir įeikite į klasę. Būsite nusiųstas į požemį, kad išmoktumėte Avifors burtą. Atsidūrę požemyje eikite iki dugno ir kairėn, tada dešinėn. Abiejose pusėse paspauskite jungiklį. Centre atsidarys durys. Atsidursite didžiuliame kambaryje, kurio greitai išsigąsite.

Kambario centre atidarykite duris. Įėjimo dešinėje Lumos pagalba atversite slaptą praėjimą. Pralįskite pro čia ir lipkite iki viršaus. Šokite per didelį tarpą ir atsargiai pasukite kamerą, kad galėtumėte peršokite dar du sunkesnius tarpus. Tada sėlinkite skersai link platformos ir kirskite du lengvus tarpus. Dabar sunkiausia dalis. Nesvarbu, kaip beatsistotumėte, kamera NEPRISITAIKYS prie šio tarpo. Taigi turite šokti nieko nederindami. Toliau šokinėkite, o pabaigoje sėlinkite.

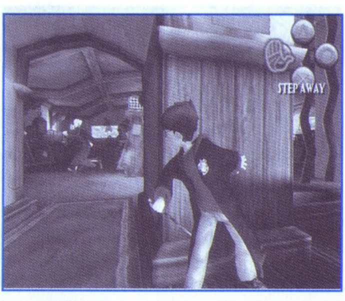
Panaudokite Skurge žaliam daiktui ir tęskite toliau. Didelio kambario viduryje bus Avifor burtas. Išmokite jį ir pradėkite versti kiaušinius, kol vienas jų nenuves jūsų į kelią, į kurį reikia išliaužti. Prašliaužę reikiamą atstumą atsidursite pradžioje.

Čia dešinėje atlikite Avifor burtą viršui esančiam paukščiui. Kitoje pusėje reikia atlikti tą patį. Šliaužkite ant kiekvienos sienos ir nuleisite žemę, kur teks susikauti su Chimera. Burtus atremkite su Expelliarmus. Keturis kartus tai atlikę, tapsite nugalėtoju. Tuomet grįžkite atgal į klasę.

Klasėje visi laukia dar vienų jaudinančių Kvidičo rungtynių. Šios varžybos vyks prieš Hufflepuff. Eikite į Kvidičo stadioną ir pradėkite varžybas. Šiose rungtynėse svarbios kelios strategijos:

– Hufflepuff pradžioje atsiliks taškais.
– Vėliau, prieš pat jų ieškotojui pagaunant Sniča, jie bus priekyje.
– Jų ieškotojas beveik visų varžybų metu bus jums už nugaros.
– Jei anksti pagausite Sniča, laimėsite didele taškų persvara.
– Jei pralošite, pralošite daug. Tai labai blogai.
– Tai pats lengviausias mačas, tad laimėti yra būtina.

Baigę šį greitą žaidimą, grįžkite ant žemės.



Pabaikite dieną, kad naktį nubustumėte dar vienam ilgam ir įtemptam nuotykiui. Ronas pasakys, kad eitumėte į mergaičių tualetą ir sutiktumėte Hermionę.

Lipkite į antrąjį aukštą ir eikite pro pirmąsias duris kairėje. Tai mergaičių tualetas. Čia sutiksite Moaning Myrtle ir Hermionę. Gausite šiek tiek Daugiasulčių stebuklingo gėrimo ir pasiversite į Sliteriną.

Holu keliaukite iki bibliotekos. Viduje jus sugaus vyresni mokiniai. Sliterinas praras taškus. Atlikite tai tiek kartų, kiek norite, tada išeikite iš bibliotekos ir sukite link įėjimo salės. Čia išsisaugokite žaidimą. Tuomet eikite kairėn nuo laiptų ir padarykite U formos posūkį. Įeikite į šią vietą ir atsidursite slaptoje Sliterin vietovėje.

Normaliai praeikite pro visus vyresnius mokinius ir nusigaukite į kitą kambario pusę. Užėję už knygų lentynų rasite Drako Malfojų. Pakalbėkite su juo ir išsiaiškinkite apie jį. Nueikite ir vėl pasiversite į Harį. Dabar reikės dar kartą prasėlinti pro vyresniuosius mokinius... paskutinį kartą žaidime. Prabėkite tuomet, kai jie bus nusisukę, o jei reikės, panaudokite kelias dvokiančias piliules.

Grįžkite į antrąjį aukštą ir nueikite į tualetą pakalbėti su Hermione. Baigę kalbėti, užbaikite ilgą naktį.

Day 4 / Night 4

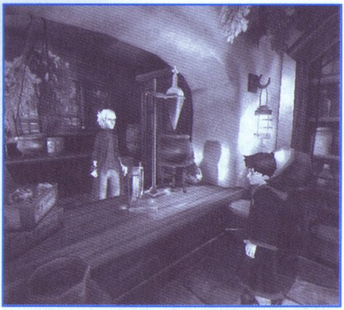
Šiandien pirmasis užsiėmimas — Burtų pamoka. Vėl eikite į tą patį antrą aukštą ir į klasę. Tai burtų klasė. Profesorius Flitvikas nusiųs jus iššūkiui, kad išmoktumėte Incendio burtą ir galėtumėte įžiebti ugnį.

Šiuose rūmuose išvysite, kaip atgyja Chimeros statula. Vėl teks susikauti, tik prisiminkite, kad priešas labai greitas. Atmuškite ugnies kamuolius, lekiančius tiesiai į jus, ir išvenkite šalia lekiančių atakų. Keturis kartus pataikę, nugalėsite šią gyvą statulą.

Eikite pro praviras duris. Šis kambarys turi keturias „dėžes", kurios išdėstytos aplink centre esantį ugnimi kvėpuojantį priešą. Tarp dėžių galite judėti tik dešinėn ir kairėn, bet ne aukštyn ir žemyn. Eikite prie žemutinės kairės dėžės ir nukaukite Chimeros statulą. Šį kartą ji kiek lengvesnė. Pro žemutinę dešinę dėžę eikite iki viršutinės kairės dėžės. Sunaikinkite tokią pat Chimerą. Išeikite pro viršutinę dešinę dėžę ir eikite pro duris, kurios turėjo atsiverti.

Čia centre rasite Incendio burto knygą. Išmokę burtą eikite pro duris dešinėje. Negalite? Jos užrakintos! Apsisukite ir greitai padėkite deglus kairėje ir dešinėje pusėje. Tada greitai eikite pro duris. Nusileiskite loveliu ir atsidursite kambaryje, kuriame pradėjote.

Eikite į kairę ir paspauskite mygtuką dešinėje. Tada grįžkite į centrą ir padėkite dvi gyvūnų



statulas po platformomis kairėje pusėje. Tada skirkite joms Flippendo, kad pasikeltų platformos ir gale nuspaustų jungiklį. Kitoje kambario pusėje padarykite tą patį. Tada atsivers durys, pro kurias pateksite į klasę.

Kai profesorius Flitvikas jus pasveikins, pakalbėkite su Ronu ir abu eikite į Kvidičo stadioną, kur vyks varžybos su Ravenclaw. Įeikite į stadioną. Prasidės varžybos. (Beje, jos prasideda tik Hariui įėjus į stadioną. Kokia pagarba :)).

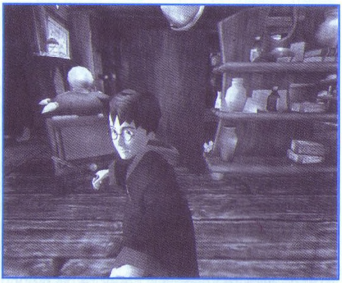
Šis mačas yra kiek sunkesnis už prieš tai buvusias varžybas, bet vis tik įveikiamas. Keletas detalių:

– Vis dar turite daug laiko Sničui sugauti.

– Rezultatas beveik viso žaidimo metu būna panašus.

– Stenkitės naudoti pagreitintojus.

Tai iš tiesų viskas, ko reikia. Įdomesnės varžybos vyks rytoj, tad reikia tikėtis, jog ten dalyvausite ir veiksite pilnu pajėgumu. Šioms varžyboms pasibaigus, baikite ir dieną. Ji buvo gan ilga.



Prasidėjus nakčiai išsiaiškinsite apie dienoraštį ir pagalvosite, kad Hagridas atidarė Paslapčių Rūmus (Chamber of Secrets). Po to nuspręsite eiti į Hagrido trobelę ir paklausti kelis klausimus. Išeikite į lauką ir eikite keliu dešinėje Kvidičo takelio. Išvysite, kad Hagridą paėmė į Azkabaną. Slapčia jis pataria jums sekti vorus.

Vorų eilę išvysite netoli Hagrido trobelės. Sekite juos ir atsidursite Uždraustame miške (tik atidarykite medines duris). Eikite mišku ir pakeliui ant vorų mėtykite Flippendo. Voratinklius suplėšysite Incendio pagalba.

Greitai išvysite Araroga. Kad su juo susikautumėte, turite priversti jį nukristi nuo voratinklio. Apeikite voratinklį aukštais takeliais. Kai sunaikinsite visus voratinklius, voras nukris ir prasidės mūšis. Prieš tai voras dar pašnekės su jumis, o jūs šį tą išsiaiškinsite. Pokalbiui pasibaigus prasidės tikra kova, tačiau ji nebus sunki. Kai tik voras atsistos, meskite Incendio burtą. O naudodami Flippendo išvenkite mažų voriukų. Kai jį nugalėsite (jo matuoklis nukris iki O), pasirodys Ronas ir savo skraidančiu automobiliu jus išgelbės (pagaliau nors šioks toks dėkingumas už visus tuos Hario rūpesčius :)). Kai baigsite su juo kalbėtis, užbaikite naktį.

Day 5 / Night 5

Dabar vietoj pamokų eikite tiesiai į Kvidičo

lauką. Prasidės varžybos prieš Sliterinus. Šiame žaidime svarbūs keli dalykai:

- Malfojus pradžioje bus už jūsų.
- Tačiau greitai jis atsidurs priekyje.
- Jis greitai sugaus Sničą.
- Pradžioje turite nusigauti toli į priekį.
- Nesileiskite trankomas Bludger'ių.
- Kai Malfojų partrenkia Bludger'iai, greitai veržkitės į priekį.
- Naudokite kiek įmanoma daugiau pagreitėjimų, tik nesudužkite.

Po šių varžybų sužinosite, kad Hermionę užpuolė, o Grini buvo nuvesta į Paslapčių Rūmus. Ronas kartu su jumis sukurs planą, tad užbaikite dieną.

Atėjus nakčiai leiskitės į mergaičių tualetą. Jame pakalbėkite su Moaning Myrtle. Kalbėdami Parsletongue kalba atrakinsite Rūmus. Tada eikite į juos.

Prasidėjus paskutiniam mūšiui pirmiausia reikia paimti kardą (jis priklausė pačiam Gordikui Grifindorui). Iš jo pradės sklisti šviesos spindulys. Kai gyvatė atidarys savo burną, šaukite į ją kardu. Tai atlikus, kardas nukris kažkur kitur.

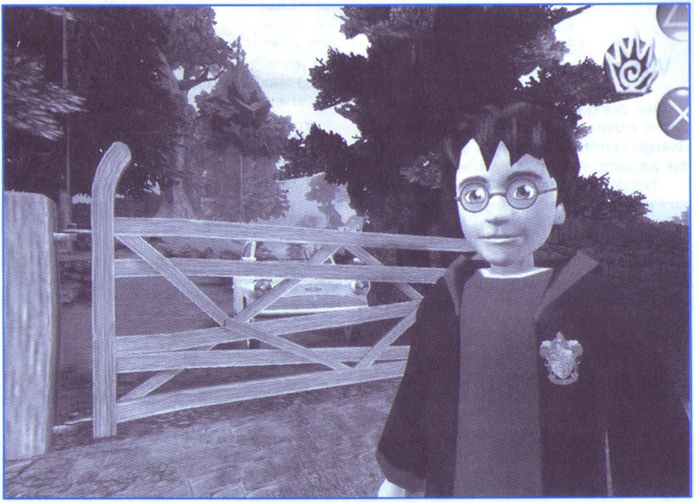
Atlikę veiksmą keturis kartus, nugalėsite priešą. Venkite geltono kvėpavimo. Jis gali sklisti iš šešių vietų, todėl bandykite likti viduryje, pasiruošęs bet kuriai atakai. Taip pat turėkite omenyje, kad jokie jūsų burtai neveiks, kol rankoje laikysite kardą.

Nugalėję priešą išgelbėsite Gini. Viską padarę, baikite dieną.

Day 6

Tai paskutinė diena Hogvarto mokykloje. Išgelbėjote mokyklą nuo blogio ir tuoj prasidės ceremonija. Galite skraidydami pasipraktikuoti Kvidičą, kad užtikrintai gautumėte House Cup taurę. Po ceremonijos užsisaugoti negalėsite, tad pasistenkite anksčiau išsaugoti žaidimą.

Kai būsite pasiruošęs, eikite prie Dumbledore įėjimo salės šone. Pakalbėkite su juo ir eikite į ceremoniją. Kai viskas baigsis, vyks susirinkimas, kurio metu jūs, Haris Poteris, paaiškinsite, kas atsitiko. Kai viskas bus padaryta, prabėgs raidės, ir žaidimas baigsis.



Sly Racoon
Master Thief Sprint

Visi pasauliai

Jūsų svarbiausias prioritetas Master Thief Sprint režime yra švariai prabėgti pro lygį ir išvengti banditų visur, kur tik įmanoma. Keletas patarimų, kaip sėkmingai įveikti lygius:

– Naudokite ridenimosi (Roll) įgūdį lygiuose su ilgais pėsčiųjų takais, nes riedate greičiau, nei bėgate, be to sudaužote kelią blokuojančius objektus.

– Nugvelbę 100 monetų gaukite laimingą pasagą. Kai pradėsite sprintuoti, pamesite visas turimas laimingas pasagas. Būti užpultam ir atsigauti kartais yra greičiau, negu orientuotis aplinkiniuose keliuose.

– Neišjunginėkite jokių aliarmų, nes laikrodis tiksės greičiau, o jūs užtruksite, kol sudaužysite valdymą. Išjungti vieną kitą sireną galite nebent tada, kai valdymą pasieksite per kelias sekundes.

– Nenaudokite greito (Fast) įgūdžio, kad greičiau prabėgtumėte lygį, nes laikrodis taip pat pagreitės.

Lygio skiltyje nurodytas laikas reiškia lygio baigimo laiką, kurį nustatė Sucker Punch.

Tide of Terror (Raleigh's World)
6 Sprintai

A Stealthy Approach — 1:17

Išlindę iš tunelio sukite dešinėn, šokite ant vidutinio aukščio medžio ir lipkite virve iki kalvelės, tada nusileiskite dešine puse ir lengvai išvengsite dygliuotų augalų ir pirmojo aliarmo.

Into the Machine — 2:15

Pasiekę pirmą atverčiamų platformų rinkinį, dvigubai peršokite per Pyro O'Connor ir kriskite tiesiai pro pirmų keturių platformų centrą. Antram rinkiniui, kur yra aliarmas, padarykite tą patį, bet tiksliau apskaičiuokite šuolio laiką. Pralaimėsite brangias sekundes, jei pakeliui žemyn įjungsite aliarmą.

Šalia lygio pabaigos dvigubai šokite į dešinę pro Pyro tolimajame vamzdžio gale, tuomet šokite ant stūmoklio.

High Class Heist — 1:00

Ridenkitės ant kiekvienos žemėjančios rampos. Bėkite pro judančius lazerius: pirmą apeikite iš dešinės, lįskite po antruoju, trečią įveikite iš dešinės, po ketvirtuoju lįskite. Bėkite kairėn ir dvigubai peršokite per lazerių tvorą. Vidiniu keliu eikite pro lelijų pintines, nors po trečios pintinės reikės atlikti dvigubą šuolį. Kai priartėsite prie stulpų, palaikančių stacionarias paieškos šviesas, atsargiai dvigubai peršokite aplink jas.

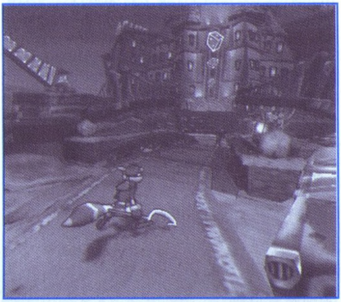
A Cunning Disguise — 1:30

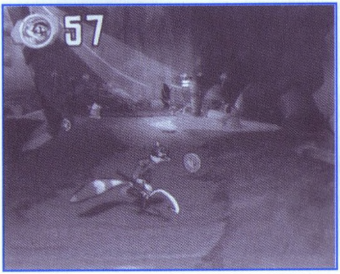
Statinė siūlo papildomą apsaugos laipsnį. Leiskite banditams į jus šauti ir išmesti jus iš statinės, kai būsite netoliese jų. Tada greitai judėkite ir užmuškite juos.

Pagrindinis kelio sutrumpinimas: šiai kelionei reikės laimingos pasagos, tad stenkitės į lygį įeiti turėdami daug monetų, sudaužykite kelias knygų krūvas. Kai nugalėsite pirmąjį H.P. Squidcraft žemutiniame lygyje, šokite ant knygų lentynos už jo. Bėkite ir šokite ant kolonos prie sienos. Iš čia šokite ant kabančių žibintų. Tos laimingos pasagos reikės, kad kristumėte paskutinį pakilimą, bet turėsite pakankamai laiko.

The Fire Down Below — 1:35

Pagrindinis sutrumpinimas: prie pirmojo ra-





to šokite ant garų angos, tada dvigubai šokite tiesiai priešais ant įtaiso viršūnės. Iš čia šokite ant tilto kairėje.

Gunboat Graveyard — 1:10

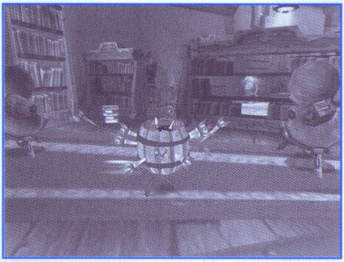
Pagrindinis sutrumpinimas: kriskite į varnos lizdą ir tada šokite virš degančio narvo ant plūduriuojančių laivo likučių kairėje.

Sunset Snake Eyes (Muggshot's World)

5 Sprintai

A Rocky Start — 1:30

Panaudokite Ninzės Spiralės šuolį (Ninja Spire jump) ir nusigaukite skersai žibintų.



Back Alley Heist — 1:23

Dvigubai peršokite skersai paskutinio oro kondicionieriaus ir atsidursite viršutiniame pastato aukšte. Kai sėlinsite žemyn turėklais, iškart prieš išėjimą pašokite nuo aukščiausios briaunos, o nusileidę ant paviršiaus staigiai atlikite sėlinimo judesį. Atlikite tai dar kartą ir nusileisite ant pirmojo pastato. Šiuos veiksmus kartokite, nes tik taip įveiksite lygį.

Kaip bebūtų gaila, rodos, nėra kelio kaip kirsti kilpą nusileidžiant į alėją, kurioje yra fontanas.

Straight to the Top — 1:17

Turėtumėte sugebėti peršokti tarp raidžių per daug nelaipiodami, o savo lazda sugriebdami sekančią raidę. Pasistenkite nusigauti ant „O" raidės viršaus, kad nukristumėte ant „T" viršaus, nuo kurios lengvai peršoksite ant antrojo radijo bokšto lygio.

Užlipus bokštu, šis nukris, o jūs pamatysite strėlę. Šokite ant jos, tada ant viršutinės jos dalies. Turėtumėte pajėgti šokti link pastolių ir nučiupti kopėčias į aukštesnį lygį. Tai būtinas sutrumpinimas, kad spėtumėte laiku.

Two to Tango — 1:58

Kad sumažinti šuolius pirmoje dalyje, praėjus pastato vidų, galima pasinaudoti dideliu sutrumpinimu. Lipkite į šviesos įrengimus. Prie paskutiniojo rasite kopėčias, kurias pagausite savo kabliu. Gali prireikti nusileisti ant šviesos įrenginio tokiu būdu, kad priverstumėte jį siūbuoti — taip pasieksite kopėčias. Turite būtent taip daryti, nes ilgo kelio neįveiksite be sunkumų.

Boneyard Casino — 2:15

Užmuškite Vini iškart po antro spaudimo tilto, tada Inkspot Jackson ir galiausiai Vinį ant kauliukų stalo, priešais signalizacija apsaugotus ruletės ratus.

Pagrindinis sutrumpinimas: eikite pro antrą lošimo automatų eilę ir šokite virš turėklų kairėje kaip įmanoma arčiau kairiosios kolonos. Apskaičiuokite savo šuolį taip, kad Vinis nepamatytų jūsų nusileidžiant. Taip atsirasite priešais antrą spaudimo tiltą.

Vicious Voodoo (Mz. Ruby's World)

4 Sprintai

The Dread Swamp Path — 1:35

Praėję visus batutus vidury lygio užmuškite vorą ir medžio monstrą. Išvenkite kito medžio monstro lygio viršuje. Galiausiai prie tvoros nukaukite pelkių žiurkę.

Svarbiausia šiame lygyje teisingai apskaičiuoti slydimus turėklais.

Kai pasieksite tvorą, peršokite į jos dešinę pusę, taip sutaupysite laiko. Panaudokite Greitą Pabėgimo Ridenimąsi (Fast Getaway Racoon Roll), kad nors kiek išvengtumėte pelkių žiurkių, patruliuojančių palapines.

Descent into Danger — 2:08

Įsitikinkite, kad Apstulbinimo (Stun) atakos manevras yra nustatytas, nes vėliau jo prireiks.

Nespauskite „taimerio", kol pirmasis sargybinis neapsisuks ir nueis nuo jūsų. Kai nusigau-

site iki vietos, kur riekės šokti tarp kaulų kelių, jis turėtų būti toli nuo tarpo. Nekreipkite dėmesio į antrąjį sargybinį, nes lengvai peršoksite per tarpą ir nebūsite sužeistas.

Po to, kai atsidursite aukštesniame lygyje ir praeisite pro vietovę su medinėmis už jūsų krentančiomis lentomis, rasite virvę, ant kurios reikės užšokti. Aptiksite ir sargybinius, kurių vienas nejuda, o antrojo nesunku išvengti. Nusileiskite tarp dviejų šviesų — sargybinio ir paieškos, tuomet trenkite savo Stun ir akimirksniu suduokite jam. Gali prireikti sutvarkyti ir kitą sargybinį toje pačioje platformoje.

Jei teisingai apskaičiuosite laiką, turėtumėte akimirksniu paselinti priešais judantį stulpą plačioje vietoje tarp spindulių.

A Grave Undertaking — 2:18

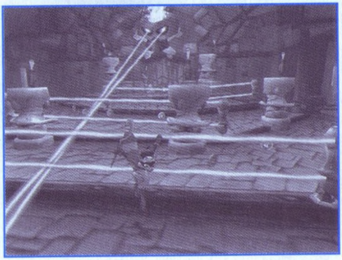
Užmuškite pirmąjį medžio monstrą ir iš komiso paimkite vėlesnį vaiduoklių generatorių. Trobelės viduje sunaikinkite žvakes prie kiekvieno vaiduoklių generatoriaus, tada bėkite link batuto. Prieš išeinant iš trobelės, užmuškite medžio monstrą. Taip pat sunaikinkite visus vaiduoklius, blokuojančius išėjimą.

Apeikite pirmą signalizaciją turintį stulpą, tačiau jei pašoksite po to, kai išmušite žvakes, turėsite didelį tarpą, kuriuo galėsite sėlinti. Dvigubai pašokite kairėn prieš prieidami antrą stulpą, tuomet griebkite virvę.

Lair of the Beast — 2:02

Nekreipkite dėmesio į padarus, galite saugiai bėgti pro krūvas vorų.

Perlipę vartus atsidursite ant lapų. Dešinėje yra turėklai, kuriais galite naudotis, tačiau šoki-



te nuo lapų apie 11 valandą ir pakeliui žemyn spauskite Apskritimą. Jei teisingai nusileisite, būsite ant turėklų, kurie pradeda sekantį jums reikalingą kelią. Jei esate kitoje medžio pusėje, galite šokti atgal link kameros ir ant turėklų.

Kadangi jus gaudo pabaisa, viename take reikia užlipti aukštyn, pašokti ant dviejų šakų, tada čiuožti spirale turėklais. Kai tik pradėsite čiuožti, nušokite link kameros, spauskite Apskritimą ir turėtumėte atsidurti prie čiuožimo pabaigos arba sekančių turėklų.

Fire in the Sky (The Panda King's World)

4 Sprintai

A Perilious Ascent — 2:09

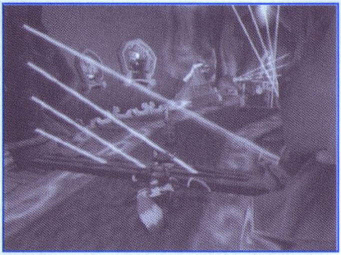
Čia nėra jokių sutrumpinimų. Turite švariai sprintuoti, o jei sugebėsite — gauti pakankamai monetų ir burtų, kurie pabaigoje bus tikrai naudingi.

Pro varveklius praeikite su tam tikrom pauzėm, tačiau ant kitos platformos šokite tik tuomet, kai viskas aišku.

Panaudokite ridenimosi manevrą po varvekliais, kad greitai praeitumėte pro du besiridenančius beždžionių pabūklus.

Atsargiai pribaikite vieną sargybinį pastato su langais priekyje.

Turite palaukti, kol sargybiniai patrauks savo spindulius, kad galėtumėte praslinkti pro langus. Tačiau jei turite burtą, atsargiai praeiti reikės tik pro pirmąjį sargybinį, o toliau galėsite drąsiai lėkti. Į jus pataikys, bet grei-



tai atsidursite ant atbrailos už paskutiniojo lango, tad liks tik greitai nubėgti iki galo.

The Unseen Foe — 2:25

Sutrumpinimų ir vėl nėra, tačiau kelis kartus panaudosite nematomo sėlinimo manevrą. Pavyzdžiui, viename kibirkščiuojančiame koridoriuje galite prabėgti, o pasirodžius spinduliams — sėlinti. Nuolat judėkite.

Pačioje pabaigoje turite būti labai greitas, tačiau jei sukelsite aukščiausią šviesų lygį, kol jos bus raudonos, atsidursite dugne. Verčiau pasistenkite atlikti pirmą saugų šuolį dar tuomet, kai spinduliai nėra raudoni, o tada kriskite į apatinę platformą.

Duel by the Dragon — 2:42

Šį lygį turite prabėgti be klaidų. Pašokę į orą trenksitės į du fejerverkus — jų praleisti negalimą. Tame taške, kur sėlinsite, Karmelita šaudys sienas. Leiskite jai tai padaryti, ir kelias bus švarus. Tam tikrai užteks laiko.

Flaming Temple of Flame — 2:15

Sutrumpinimų nėra, tačiau jei žinosite, kur einate, nesunkiai įveiksite lygį.

Dvigubai pašokite ir prisikabinkite lazda prie antro skersinių rinkinio dviejose iš keturių pradinių spąstų vietų. Taip sutaupysite šiek tiek laiko. Taške su įstrižais spinduliais, krentančiais skersai atbrailos, turite peršokti per pirmą spindulį, paspausti Apskritimą ir likti ant atbrailos, taip pat peršokti per antrąjį ir per paskutinį.

Prieš pat įeinant į šventyklą yra dvi šviesos virš atbrailos. Galite nebijodami jas įjungti, nes aliarmas čia pat už kampo, tad sutaupysite kelias sekundes.

Tas pats darbas ir su aliarmais lygio pabaigoje. Priartėkite kaip įmanoma arčiau prie pabaigos neįjungdami aliarmų, tačiau pabaigoje galite ir nepataikyti. Atjunkite signalizaciją ir staigiai lėkite link išėjimo.